

Speler

Kwestie

idee/orakel

Eidoskoop – een idee vinden
www.eidoskoop.nl



(te) groot

(te) klein

monster/bulk

held/hart

god/hoofd

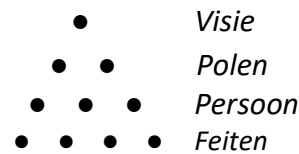
situatie

hitepunt

ontwikkeling

vraag

Kralenspel



Het kralenspel is een hulpmiddel om een idee of visie te vinden. Het is een compacte redenering die uit tien zinnen bestaat, tien 'plaatsen' van argumentatie (*topoi*) verdeeld over vier niveaus van analyse. Elk niveau heeft een eigen taal, die van de feiten (*logos*), van persoonlijk gevoel (*pathos*), van de polen van het denken, en van de kunst en het midden (*ethos*). Articulatie, uitzuivering en beschouwing van ideeën is de kern van de klassieke leiderschapstraining.

Meesterschap

Het kralenspel is erop gericht de maatstaf van voortreffelijkheid in een concrete kwestie te vinden, het leidende idee. Aristoteles heeft daarvoor allerlei praktische aanwijzingen gegeven in zijn *Ethica*, zoals zijn definitie van meesterschap:

Meesterschap is de karaktertoestand die ervoor zorgt dat iemand de juiste keuzes kan maken, keuzes die het midden houden tussen wat voor hem of haar een teveel en een te weinig zou zijn, en die gebaseerd zijn op een redelijk principe, namelijk het principe dat een verstandig persoon zou hanteren. (*Ethica*, 1106 b)

Idee, orakel

Een idee kan de vorm krijgen van een orakel, een 'droom van de rede'. Het geeft de essentie van een kwestie weer in beeldtaal of gevleugelde woorden. Door een beeld zie je het een als iets anders: de geblinddoekte Vrouwe Justitia als de essentie van recht, de weegschaal als werktuig van billijkheid etc.

Opdracht

- Ontwerp een kralenspel over een concrete kwestie in je werk. Schrijf het uit. Voorzie de korte zinnen van het spel zo nodig apart van tekst en uitleg.
- Neem de tijd, een idee vinden vergt formuleren, delibereren, overdenken. Beoefen de kunst van het vlak er naast kijken, van verbeelding, van nieuwe ogen opzetten.
- Bepaal het juiste midden, en het redelijk principe waar het op gebaseerd is.
- Leg je spel voor aan een ander. Ga na of het spel en de gevonden idee inhoudelijk kloppen (*logos*) en gevoel en karakter tonen (*pathos*, *ethos*). Ga na of de kardinale deugden er zichtbaar door worden.
- Zoek beelden of gevleugelde woorden die de essentie van het spel weergeven en verankeren in je geheugen.

Uitvoerige uitleg en voorbeelden zijn te vinden in Jos Kessels *Spelen met ideeën*, en *De jacht op een idee*.